

Вторая редакция умеренно легкой и умеренно универсальной системы для ролевых игр.

Концепция системы

*Основополагающей идеей системы является формирование из ожидаемых на игре действий игроков нескольких типовых умеренно-универсальных заявок и ранжирование их посредством присвоения к каждой кубика определенного номинала. Для обеспечения баланса возможностей персонажа, используется разделение типовых заявок на блоки. В конечном итоге, конфликт решается двумя бросками: броском игрока кубиком, связанным с типовой заявкой и оппозитным броском Мастера Игры. Успешным бросок считается если выпавшее на кубике число (+ модификатор младшего перка, см. ниже) превышает выпавшее число у противника. Особенно нужно отметить, что при продуманном формировании типовых заявок (и при такой необходимости), **любой персонаж игрока будет иметь слабые и сильные стороны**.*

А теперь о том, как это работает по-проще:

- Определяем, какие основные заявки от игроков будут требовать проверки броском.
- Обозначить эти заявки емко, понятно и в соответствии со стилем/жанром/лингвистикой сеттинга/игры
- Если типовых заявок больше 5-6, поделить их на блоки. Основу — в первый блок (для баланса)
- Позволить игроку поделить горсть кубов (d4, d6, d8, d10, d12, d20, d30 MOAR!) на эти блоки, присвоив каждой типовой заявке свой кубик
- Когда требуется проверка, игрок бросает кубик, соответствующий его кубику привязанному к типовой заявке, а Мастер (или иной игрок, в случае PvP) бросает кубик противника. У кого выпало больше — тот и победил.

Требования, которым отвечает система

1. Простота

— подготовка к игре требует от Мастера минимальных усилий, а, в случае если игра была изменена в процессе прохождения (см. п. 4), внесения изменений в систему не занимает более 15 минут.

2. Наглядность/Очевидность

— чарлист (или просто несколько слов, записанные в блокнот) сразу дает игроку и понимание того, на что он способен и понимание того, чего от него ждет игра. По тем же причинам наглядности и очевидности, минимизируются риски получить результат, который сложно истолковать (спорный результат броска или действия).

3. Умеренная универсальность

FoD заточена под решение конфликтов с высоким уровнем допущений и высоким фактором случайности. Если сеттинг подразумевает такую ситуацию — она подходит.

4. Поддержка динамического изменения

— если в процессе игры появилась возможность «оцифровать» явление или объект, который не был оцифрован ранее, это можно сделать за краткий срок, используя только логику и немного воображения. Тоже касается и изменений в механике действий и возможностей персонажа.

5. Использование кубов из набора, к которым редко обращаешься

— наконец-то можно «выгулять» не только хилый d4 и непонятный d8, но и воплотить свои более извращенные фантазии! У меня, например, есть кубик d30 и я долго не мог найти ему применение, пока не понял: вот он, кубик СИЛА, кубик ВЫНОСЛИВОСТЬ и для Тролля из-под Моста… Правда соображалка у него всё-таки d4.

Пример Типовых Заявок

Приведу самый классический и стереотипный пример — фентези про зачистку подземелий.

БЛОК 1
Удар — этот кубик будет отвечать за атаку в ближнем бою.
Бросок — этот кубик будет отвечать за броски ножей, камней и копий.
Выстрел — этот кубик будет отвечать за стрельбу из луков и арбалетов.
Ловкость — этот кубик будет отвечать за акробатику, атлетику и моторику.
Здоровье — этот кубик будет отвечать за выносливость, иммунитет и естественную регенерацию.

БЛОК 2
Восприятие — этот кубик будет отвечать за внимание, зрение, слух и т.д.
Интеллект — этот кубик будет отвечать за умственные навыки, память и логику.
Мудрость — этот кубик будет отвечать за смекалку, жизненный опыт и проницательность.
Харизма — этот кубик будет отвечать за любое социальное взаимодействие.
Удача — этот кубик можно будет бросить, если результат зависит только от удачи, ~~а мастеру мы не верим~~.

Как вы видите по примеру выше, в подобные блоки можно собирать любые заявки. Играя в социальную игру, вы можете выделить в отдельный БЛОК такие вещи как: обаяние, проницательность, запугивание, обман или лидерство. Как-то меня попросили провести игру про пилигримов/следопытов/рэйнджеров, выживающих в дикой местности и я разбил все типовые заявки на столь малые, что каждый персонаж получился уникальным в механической части. Для наглядности, приведу пример второго блока:

БЛОК 2
Лазанье — используется для альпинизма.
Плаванье — используется, как ни странно, для плаванья.
Силки и капканы — умение работать с охотничьими ловушками.
Снасти и сети — умение добывать еду из водоемов.
Загон зверя — умение, применяемое в охоте.

Хотя, с теми же целями, можно было бы использовать Старшие и Младшие перки, но о них мы поговорим ниже.

Опциональные правила: Учет здоровья

Система предлагает Вам множество вариантов учета физического состояния персонажа (начиная с простого «Либо жив, либо нет»), но я остановлюсь на двух основных: **ступенчатом** и **числовом**.
Эти же методы, можно использовать для фиксирования и других состояний персонажа: уровня стресса, психической усталости, степени радиационного облучения или заражения миазмами хаоса.

Сразу заметим, что влияние степени ранения на персонажа заключается в динамическом изменении номинала кубика или использовании штрафов. Рекомендуется идти на этот шаг при повреждениях выше среднего (третья ступень или больше трети очков здоровья) уровня. В этом вопросе, не стоит забывать о жанре и формате игры: космодесантник хаоса с оторванной рукой подобен космодеснтнику хаоса с целыми руками, только без руки, но обычный солдат получив перелом ключицы должен снизить все кубики отвечающие за физические действия на один уровень вниз или получить штраф -4 ко всем броскам на движение, атаку и т.п. Тоже самое касается и других факторов состояния: усталость, недостаток сна, воды или пищи, ожоги и обморожения, психические травмы, тоже могут сказаться аналогичным образом на всех или некоторых кубиках персонажа.

Ступенчатый метод учета — заключается в том, что персонаж игроков обладает пятью степенями здоровья. Для текущего примера выразим их так:

- Здоров
- Потрепан
- Ранен
- Изувечен
- Едва жив

Получая урон, персонаж «спускается» по «лесенке здоровья» вниз, а получая урон на последней странице отправляется на встречу с создателем. В некоторых ситуациях, персонаж может спуститься на две или даже 5 ступеней единовременно, о чем будет подробнее написано ниже.

Числовой метод учета — заключается в зависимости номинала кубика, отвечающего за здоровье (КРЕПОСТЬ, ВЫДЕРЖКА, СТОЙКОСТЬ,HP или как вы там его назвали) и количества урона, который способен выдержать персонаж. То есть, если кубик ЗДОРОВЬЕ у вас равен 20, то персонаж может выдержать до 20 уровней урона, а если 4 — загнется после пятого. Для наглядного учета можно использовать как числовой показатель (вести подсчет отнимая от изначального числа сумму урона), так и графический (например закрашивать клеточки в блокноте). Это довольно классическая схема и пояснения к ней не требуются.

В некоторых сеттингах и жанрах, если это предусмотрено мастером игры, можно использовать еще одну функцию — *барьерный учет здоровья*. Проще говоря, перед вычетом повреждений, игрок может кинуть кубик отвечающий за стойкость и поглотить/проигнорировать урон. А еще, можно использовать показатель **БРОНИ** — она снижает урон на результат броска одноименного кубика или установленное мастером число (или число ступеней).

Опциональные правила: Учет состояния

Ступенчатый или числовые методы так же позволяют учитывать и актуализировать и другие состояния. Чаще всего, я пользуюсь ступенчатым методом учета психического состояния, так как часто вожу игры ужасов. Выглядит учет так:

- Спокоен
- Встревожен
- Испуган
- В ужасе
- Обезумел

В некоторых сеттингах, можно добавлять графики учета разных факторов, гибко настраивая игру и позволяя игроку быстро сориентировать в жанре, например **ВЕРА** — абстрактный показатель набожности, влияющий на способность персонажа противостоять нечестивым силам: от «блаженности» до «безверия». В обратной ситуации можно учитывать ступени **КРОВИ** — отображающие степень насыщения вашего вампира: от «опустошен» до «переполнен». Если игра связана с жанром survival, есть смысл учитывать «голод» или «жажду» (актуально везде, но особенно в пустыне), «холод» (салют, «северные страны»), а если у нас пандемия или эпидемия, можно учитывать степени зараженности или стадии болезни.

Опциональные правила:

Учет урона, мощности оружия или способностей

Система «Горсть кубов» предлагает несколько методов учета урона получаемого и выдаваемого персонажами игры. При выборе варианта, я настоятельно советую, учитывать специфику каждого из них для конкретной игры и конкретного сеттинга. Более того, в зависимости от жанра, можно использовать сразу несколько — в задорном вестерне, например, сделать персонажей игроков живучими, а врагов — гибнущими с первого попадания. Ко всему прочему, вынужден обратить Ваше внимание, что учет урона тесно связан с методом учета здоровья, о котором говорилось выше. Каждый из методов учета урона имеет свои плюсы и минусы (я не буду их описывать подробно ради экономии места), а с реальностью и реализмом, конечно, не имеет почти ничего общего, так что вы вольны выбирать тот, что вам больше по нраву (или вообще изобрести свой).

Метод оценочного восприятия угрозы (ступенчатый метод учета здоровья)
— основывается на идее, что количество ступеней «лестницы здоровья», на которую должен опуститься персонаж при получении урона, основывается на тяжести эффектов на организм, установленных мастером игры.

Если повреждения оказывают слабый эффект эффект на организм, то здоровье снижается лишь на одну ступеньку и не опускается ниже её даже при повторном получении урона. Пример: небольшая потасовка. Синяки, ссадины и царапины опускают персонажа на уровень «потрепан», но даже в случае повторения потасовки и получения такого-же урона не опускают его ниже.

Если повреждения оказывают сильный эффект эффект на организм, то здоровье снижается на многоступенчатый динамический показатель урона оружия. Пример: кулачный бой с каждой успешной атакой наносит 1 уровень урона, дробовик в упор наносит 6 уровней урона, но на расстоянии больше 20 шагов — всего 1, пистолет же выдает стабильные 2 урона за попадание.

Метод двойного броска кубика <u>атаки</u> (числовой метод учета здоровья)
— основывается на идее, что при успехе броска кубика атаки, он бросается повторно и выпавшее число и вычитается из очков здоровья персонажа.

Метод двойного броска кубика <u>оружия</u>(числовой метод учета здоровья)
— основывается на идее, что при успехе броска кубика атаки, бросается кубик, соответствующий величине урона оружия и выпавшее число и вычитается из очков здоровья персонажа. Номинал кубика оружия устанавливает мастер игры: ржавый нож может наносить d6 урона, а самурайский меч — все d20. Этот же метод подходит для оцифровывания заклинаний или псионических сил: «файербол» — d8 урона, а «перст смерти» — все d20.

Опциональное правило: Ситуативные бонусы — 2 подхода

Бывают случаи, когда один персонаж имеет огромное преимущество над другим, но мастер игры или игрок, уверены, что, не смотря на это, вероятность успеха (или его уровня) под вопросом. Например, в случае борьбы здорового и подготовленного человека с неподготовленным и ослабшим. Теоретически у последнего есть некоторый шанс, но на практике это маловероятно. В таких ситуациях мастер игры может дать ситуативный бонус, подчеркивающий преимущество. Бонусы бывают двух типов — числовые и уровневые. **Числовой** бонус даст преимущество в +2 (4,6,8 и т.д.) к результату броска, а **уровневый** — поднимет номинал кубика.

Опциональное правило: Уровни успеха и уровни провала

Бывают ситуации, в которых разница между числом выпавшем на кубике игрока и числом выпавшем на кубике мастера (или другого игрока, если они соревнуются между собой) настолько велика, что это не может не сказаться на результате. Конечно, разница в три или даже пять очков не столь существенна, однако **если разница составляет более 10 очков**, есть смысл учитывать это в результате. Успех на 10+ означает что игроку удалось задуманное и даже **больше, лучше и круче**: атака наносит двойной (или критический) урон, попытка обаяния делает цель другом или влюбленным, а попытка скрыться от преследования ставит игрока в положения охотника, а не жертвы. Существует и обратная ситуация, если разница между **броском игрока и мастера превышает 10 очков**, то у игрока не просто не получилось задуманное, но и сама ситуация полностью вышла из-под контроля: повторная попытка исправить ситуацию будет либо бесполезна, либо кране сложна (кубик сложности повышает номинал), а, может быть появляются еще какие-то факторы, осложняющие жизнь и расстраивающие планы.

Опциональное правило: Вычисление зоны случайного попадания

При необходимости вычисления зоны поражения, используется классическая, для настольных ролевых игр, схема — броском д5 (д10 разделить на 2 с округлением вниз) вычисляется одна из частей тела: 1 — руки, 2- ноги, 3 — торс (нижняя часть), 4 — торс (верхняя часть), 5 — голова.

Опциональные правила: Связи персонажа

Речь идет об использовании «связей» — социальные взаимодействия, которые возникают между персонажами игроков и мастера и могут быть использованы на благо (или относительное благо) персонажа игрока без дополнительного отыгрыша или использования социальных навыков из БЛОКов. Игроки нередко обращаются к помощи не-игровых, мастерских персонажей по самым разным вопросам. Казалось бы, эти вопросы легко решаются отыгрышем, договоренность между мастером игры или игроком ~~или мастерским произволом~~, однако, во время игры по шпионскому триллеру или самой что ни на есть политике, вычисление вероятности этого элемента может здорово помочь. Конечно, нет смысла задействовать эту механику по пустякам, вроде «можно я угощусь сигаретой» или «скажи маме, что я буду поздно», но нужно помнить и о вероятности успеха — одно дело попросить коллегу прикрыть твой косяк на работе, а другое — расчленить и закопать труп. Хочу так же напомнить, что связи могут основываться как на позитивном, так и на негативном жизненном опыте — можно просить помощи у бывшего коллеги или напарника или требовать её у должника или шантажируемого.

«Горсть кубов» предлагает взглянуть на подобные элементы с двух позиций: динамической и стабильной, с двумя вариантами подхода в каждой.

Динамический подход означает, что что бы получить что-то от своего знакомца, нужно бросить кубик СВЯЗИ против его кубика (это может быть куб СВЯЗИ, ВОЛЯ, ОБЯЗАННОСТЬ или ДОЛГ, номинал устанавливает мастер игры). Если вы победили, то этот человек сделает (или постарается сделать) то, что вы хотите. Чем выше успех броска — тем большее готов сделать знакомец, даже если это принесет ему негативные последствия. Если вы проиграли, то, в данном вопросе, вашей с ним связи не хватает. В случае, если игрок всё таки убежден, что победа должна быть за ним, а мастер ~~*размазня*~~ не хочет с ним спорить, рекомендуется перейти на обычную механику социального взаимодействия с НПС.

Стабильный подход больше напоминает Перки. Эта способность при обращении к знакомцу дает игроку автоматический успех, а значит, его просьба будет выполнена. Но увы, эта способность не позволяет использовать себя слишком часто. Попросив о малой услуге, игрок теряет право пользоваться этой способностью в ближайшее время (игровое или реальное, по решению мастера). Попросив своего знакомца о чем-то действительно большом, игрок получает желаемое, но связь считается разорванной.

СВЯЗИ: открытый динамический подход

— подход, при котором в основном БЛОКЕ у игрока есть кубик СВЯЗИ, которому нужно присвоить номинал. Номинал (от d4 до d20 или более, решает мастер) определяет количество связей (*обычно из расчета 1:1, то есть кубик d4 даст 4 знакомца, но можно и вовсе не ограничивать, если это обусловлено игрой и её мастером*), а его бросок — потенциал возможного влияния. Этот вариант оставляет игроку большой простор для маневра и выдумывания себе всё более изощренных знакомцев.

СВЯЗИ: закрытый динамический подход
— подход, при котором у игрока есть отдельный блок (или более) где мастером перечислены личности, с которыми может быть установлена связь. Игрок должен присвоить каждой из этих связей свой номинал кубика, который определяет потенциал влияния. Этот вариант крайне полезен при игре в интриги и политику, когда построение взаимоотношений с несколькими персонажами — основа успеха, т.к. дает игроку очевидную картину событий, позволяет оценить шансы манипулирования и просчитать варианты.

СВЯЗИ: опосредованный динамический подход
— подход, при котором у игрока в основном БЛОКЕ у игрока есть кубик СВЯЗИ, которому нужно присвоить номинал, определяющий потенциал возможного влияния, но используется он не на влияние на своего предположительного знакомца, а на других персонажей, использовав его имя. Таким образом, к примеру, игрок может уговорить полицейского не назначать ему штраф, ведь «все знают, что я большой друг шефа полиции». Если коп это знает (если игрок выбросил на кубике СВЯЗИ больше, чем мастер), возможно он отпустит персонажа с миром. Этот подход отлично подойдет для «медийных» персонажей, локальных знаменитостей и тех, кто активно участвует в социальной жизни.

СВЯЗИ: открытый стабильный подход
— подход, при котором игроку, в любой момент игровой сессии, позволяется объявить что у него есть знакомец, который может ему помочь. Игрок сам волен выбрать что это за человек, хотя его решение не может противостоять логике и фабуле игры, а значит мнению мастера.

СВЯЗИ: закрытый стабильный подход
— подход, при котором игрок должен заявить кто является его знакомцем заранее, в начале игры и согласовывает это с мастером игры.

Для простоты, можно выразить два подхода так:

Динамическая связь позволит тебе получать от многих людей разнообразные услуги. Стабильная связь позволит тебе получить от одного человека почти что угодно.

Опциональное правило: сложность и контр-броски

В отличии от схожих систем, сложность действия здесь устанавливается не числом, которое нужно перебросить (да, да, салют Д.А.), а номиналом кубика, который противостоит действиям персонажа. Этот подход позволяет не только ранжировать уровень опасности индивидуально для каждого, но и внести эллемент случайности второго порядка. А теперь по-проще: зыбучие пески (сложность к6), очевидно, опаснее для персонажа с кубиком к4, чем с кубиком к6, однако, это совсем не значит, что зыбучие пески постоянно обладают одним и тем же показателем опасности. Вполне возможна ситуация, когда персонаж с 4-гранным кубиком выберется из них без особых сложностей, в то время как персонаж с 6-гранным столкнется со сложностями. Возможно, это спорный подход к восприятию «ситуативности» как таковой, однако, как мне кажется, это позволяет дать еще одну переменную, от которой хуже не будет, а отказываться незачем. Не говоря уже о том, что при таком подходе Мастеру Игры не придется говорить игроку психологически негативную фразу: «Нет, ты этого не можешь», потому что шанс есть всегда, как бы мизерен он ни был (Пользуясь случаем, передаем привет дворфу, который машет руками на 20 из к20 и взлетает над пропастью).
С другой стороны, если вам кажется что игра и так содержит слишком большое количество условностей и переменных, вы вольны использовать более классический подход: устанавливать фиксированную сложность для каждого действия. Однако, вы должны понять, что таким подходом вы отсекаете от него всех, у кого высшее значения кубика ниже сложности. Не говоря уже о том, что появляется проблема выбора уровня сложности, которая потребует гораздо большего уровня проработки, чем простой выбор оппозитного кубика. Чем руководствоваться в выборе между 11 и 13 сложностью? Как водится, Дьявол — в деталях…

Опциональное правило: очередность ходов и инициатива

Во многих играх важным элементом геймплея является очередность ходов, так как события там развиваются в «пошаговом» ритме. В некоторых играх, игрокам и Мастеру Игры необходимы инструменты, вычисляющие степень вероятности развития событий в разрезе короткого временного промежутка, а говоря попроще: кто что успел первым. Горсть Кубов, хоть и не предназначена для детализации столь точных явлений, всё же имеет некоторые (довольно классические) инструменты, которые можно использовать для этих целей.

Итак, нам нужно узнать кто ходит первым или кто кого опередил и в какой очередности они действуют далее. Если вы по каким-то причинам не хотите отдавать этот вопрос на откуп Мастеру Игры или договоренностям основанным на логике, то можете воспользоваться этими подходами.

КТО ПЕРВЫЙ?

- Первым ходит тот, у кого выше номинал кубика, отвечающего за реакцию на событие и/или заявку.
- Первым ходит тот, кто первый совершил заявку Мастеру Игры или персонажи Мастера Игры.
- Первым ходит тот, кто выкинул самое большое число на кубике, отвечающем за реакцию на текущие события или заявку

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДОВ

- Формируется исходя из очередности заявок от игроков к Мастеру
- Формируется исходя из номинала кубика отвечающего за действие
- Формируется исходя из результата броска кубика отвечающего за действие
- Формируется исходя из иных способностей персонажа и/или его класса/архетипа/типажа
- Формируется исходя из длительности заявленных действий и логики событий

Что бы всем было комфортно и понятно, есть смысл обсудить выбранный метод с игроками/мастером и достичь взаимопонимания и согласия еще до событий, когда придется этот метод использовать.

Нужно так же помнить, что любая «пошаговость» в настольной игре — это такая же искусственная симуляция, как и прочие её элементы и она должна помогать игрокам и мастеру, а не диктовать им условия, которые их не устраиваю. Система «Горсть Кубов» существует для комфортной игры, а не наоборот.

Старшие перки

— изменяют механику игры для персонажа, который обладает подобным перком. Существуют для придания персонажу особенной оригинальности и подчеркнуть его радикальное отличие отпрочих. Иными словами, старшие перки нужны для того, чтобы объяснить, какими уникальными способностями владеет персонаж. При необходимости, перки «балансируются» теми же методами, что и прочие эллементы системы.

- "**Живчик**" — персонаж может перебрасывать неудачный бросок, если ему нужно спасти себя от гибели
- "**Берсерк**" — персонаж, по своему желанию (и наличию грибов) поднимает кубик АТАКА на 1 уровень вверх, но снижает свой кубик защиты на 1 уровень вниз, на время равное ________за раз.
- "**Оборотень**" — персонаж способен менять форму и становиться могучим, но подслеповатым чудовищем. В форме монстра, вместо основного блока характеристик (**УДАР, ЗАЩИТА, ДВИЖЕНИЕ, ЗДОРОВЬЕ, ВНИМАНИЕ**) он использует другой блок характеристик (**МОЩЬ** — чтобы рвать когтями броню и плоть, **ВЫДЕРЖКА** — чтобы не обращать внимания на любые раны, **СТРЕМИТЕЛЬНОСТЬ** — чтобы передвигаться быстрее, чем другие что-то успеют сделать, **ВОССТАНОВЛЕНИЕ** — чтобы зализывать раны, **ЧУТЬЕ** — чтобы унюхать врага).
- и т.д. и т.п.

Примечание: более полный список Старших Перков, с разъяснениями по механике и правилами их применения, будет опубликован как составная часть конверсий системы «Горсть кубов» и приключений в рамках проекта «Игра в 3 сцены».

Младшие перки

— не меняют механику игры, а дают некоторый бонус к броску определенного кубика. Существуют для придания персонажу профессиональных черт или умениях. Иными словами, младшие перки нужны для того, чтобы объяснить, что персонаж умеет делать лучше других.

- Все персонажи имеют кубик **МУДРОСТЬ**, но только у одного есть младший перк "**Санитар**", дающий +2 к броску МУДРОСТЬ при броске на лечение.
- Все персонажи имеют кубик **ВНИМАНИЕ**, но только у одного есть младший перк "**Следопыт**", дающий +2 к броску ВНИМАНИЕ при поиске следов.
- Все персонажи имеют кубик **ДВИЖЕНИЕ**, но только у одного есть младший перк "**Акробат**", дающий +2 к броску ДВИЖЕНИЕ при прыжках и других подобных действиях.
- и т.д. и т.п.

Примечание: более полный список Младших Перков будет опубликован как составная часть конверсий системы «Горсть кубов» и приключений в рамках проекта «Игра в 3 сцены».

Пример НЕ типичной Типовой Заявки

Система так же поддерживает возможность перевода цифровых и лингвистических показателей в показатели масти дайса. Иными словами, те данные о персонаже, которые выражались лишь цифрами или текстом можно выразить номиналом кубика с активным использованием. Думаю, по примеру будет понятно, о чем идет речь.

КУБИК «ДОХОД»

— это утрированный показатель благосостояния персонажа, изначально определяющий его потенциальные возможности к финансовым операциям, но не определяющий текущее состояние его финансовых дел.

Очевидно, что присвоив кубику ДОХОД масть 4 (ну, кубик-«пирамидку» D4), вы обрекаете его питаться в МакДоналдсе, а если присвоить ему 20-ти гранник, то ресторан становится уже не столь несбыточной мечтой. Этот же подход, позволяет решить еще одну проблему, с которой многие сталкиваются — необъективность учета расходов персонажа. Таким образом, мастер игры, может не только устанавливать цены в диапазоне от 1 до 20 (не запариваясь на внедрение грамотной экономики!) или бросать оппозитный бросок, но и ставить игроков в ситуации, в которых требуется кооперация. Игрок же, в свою очередь, понимает финансовый статус своего персонажа, но так же, понимает, что деньги имеют оборот и их количество, даже при регулярном доходе — вещь непостоянная.

Причина такого подхода:
Иногда, я, как мастер игры задаюсь вопросом: а сколько денег у персонажа игрока? И зачастую остаюсь в уверенности, что денег у персонажа должно быть намного меньше, чем есть. Да, он оплатил ночь в трактире и кружку вина с тарелкой каши, но неужели он не позволит себе кинуть монетку барду, купить новый платок матери, поточить рубанок для столяра-отца и т.д. Конечно, если заявки такой не было, я не вправе «списывать» со счета персонажа финансы, но логика, которой мы в нашей ролевой компании всегда старались руководствоваться, подсказывала иное. В последующих играх мы ввели «правило налога на жизнь»: то есть сколько бы ни получал персонаж, денег, которыми он может распоряжаться у него не более 70% от изначального, а остальное пошло на банальный человеческий быт: двойную порцию еды, новые шнурки, подарки родителям и т.д.

Поясню, как Мастер Игры может использовать это:

Установка цен и регулировка финансовых отношений

Обычно, в сеттингах прописаны базовые цены на товары, которые по мнению разработчиков, будут пользоваться спросом у персонажей игроков, но далеко не на все. Сколько например стоит пряжка отдельно от ремня? Конечно, можно рассчитывать их в процессе игры, исходя из логики или некой формулы, но если ваша игра простая, тратить на это время не хочется. В FoD, можно просто установить цену в размере числа от 1 до 20 (или какой кубик у вас там самый большой) или назначить кубик для контр-броска. Цена в таком случае будет абстрактной, но вполне понятной.

Показатель свободных финансов
Мастер игры может устанавливать максимальное значение затрат на единицу времени путем фиксированного числа(«порога сложности») или противовесного броска. Проще говоря, мастер может сказать: «вы можете купить всё что хотите, но не дороже 7» или «в эти игровые сутки, вы можете тратить деньги на всё, если перебросите мой кубик ДОХОД d12».

Учет текущего благосостояния и динамика номинала кубика
По решению мастера игры, можно изменять номинал кубика ДОХОД вниз на некоторое время, после покупки чего-либо. Например, если вы купили машину (предположим стоимостью в номинал d12), то до следующей «получки», мастер может попросить понизить кубик ДОХОД до d10 или даже d6. Фактически, доход персонажа не изменился, но в данный момент у него будет меньше свободных средств. То же относится и к получению денег: мастер может повысить номинал кубика (а то и выдать Вам второй).

Торг в торговле
По решению мастера игры, можно использовать для разрешения конфликтов в сфере торговли, вместо кубика Харизма или ему подобного. Например, бросив кубик ДОХОД против аналогичного кубика противника можно поднять или повысить цену на товар.

Торг в ситуации хаоса цен
Бывают ситуации, когда вещь не очень ценная стоит очень много (например марлевая повязка во время эпидемии), на продавца повлиять невозможно или не удалось, и не ясно — есть ли у персонажа ли вообще шанс получить её честным способом. А возможно, по какой-то причине, привычный нам механизм ценообразования вообще не работает и товар продается за максимально возможную, но динамическую цену (например аукцион). В таких случаях, мастер игры просто бросает свой кубик (а вернее кубик «продавца») против кубика ДОХОД игрока или игроков. Если игроки победили — у них удалось купить товар, а если мастер выбросил больше — нет.

Кооперация
Два персонажа Джек и Джон хотят приобрести ружье. У Джека кубик ДОХОД — d4, а у Джона — d6. Ни один из них не может позволить себе ружье на данный момент. Однако, у них есть возможность купить его «вскладчину»

Сюжетообразующий фактор
В играх про ~~социальное дно~~ великую депрессию или голодный постапокалипсис, мастер игры может предложить игрокам за каждые игровые сутки, если за них не произошло ничего стоящего, бросить кубик ДОХОД если они выкинут меньше, чем он/меньше чем установленный уровень, то будут голодать.

Расширенное использование кубика ДОХОД
Кубик «ДОХОД», с благословения мастера игры,, использовать кубик ДОХОД, определяя свои познания: если мастер позволит заявку «у меня кубик ДОХОД равен 20, а значит я, как мне кажется, должен знать как живут богатые лорды. Могу я бросить этот куб, против твоего или ты просто скажешь мне что и как?». Думаю, смысл понятен.

Другие примеры НЕ типичных Типовых Заявок

В Блоки можно добавлять и более нетипичные параметры, ранее имевшие числовые характеристики.

Честь

— отлично подойдет для игр про благородных донов. Кубик может влиять на ряд ситуаций: первое впечатление об игроке, его степень известности, возможность убеждения, весомость его показаний или клятв в суде, популярность у противоположного пола и уважение у коллег.

Тепло

— параметр, который я использую в игре по мотивам фильма "Нечто", игры "Lost Planet 3" и книги Юрия Погуляя "Компас черного капитана". Он отвечает сразу за несколько параметров: стойкость персонажа против воздействия окружающей среды, его навыки выживания в условиях снежной тундры, способность персонажа восполнять теплопотерю, навыки обращения с техникой, связанной с использованием отопительной техники и смекалистость персонажа для использования иной техники с целью получения тепла.

Культ

— параметр, отражающий вовлеченность и познания персонажа о культурологических феноменах, лежащих в основе цивилизации. Отлично работает в жанрах антиутопии, утопии, фентези или постапокалипсиса. Этот кубик может отвечать за познания в области теологии или культурологии, навыках обращения с предметами, носящими священный или сверхъестественный характер, навыки социального общения, принятые за норму в касте или обществе жрецов, а так же умение выполнять требующиеся обряды.

Кровь

— эта мрачно звучащая характеристика может понадобится, если персонаж является вампиром, демоном или иным сверхъестественным существом, который использует красный нектар для того, что бы жить и продолжать творить ужасы. Этот параметр может определять как потребность в крови (например, силу жажды крови), так и потенциал её использования (мощь его сверхъестественных сил и способностей).

Для Мастера Игры:
Блоки характеристик и их актуализация к нуждам сеттинга

Как уже было сказано в самом начале, БЛОКИ характеристик, состоящие из 5 пунктов, можно и нужно использовать не только для формирования какого-никакого баланса сил персонажа, но и для актуализации системы под сеттинг, жанр или требования игры. Я приведу несколько примеров, что бы было понятно, как это может улучшить игру.

Объединение типовых заявок

Как уже было сказано, что бы система отвечала требованиям краткости и простоты, нет смысла плодить сущности и создавать много Блоков Кубов — нужно просто разумно распределять заявки. Разумеется, в
Приведу несколько примеров типовых заявок, которые помогут минимизировать время на подготовку:

Движение
— кубик, который будет отвечать за всю физическую активность: атлетику и акробатику, скорость бега, ловкость рук, уклонение от ударов и карточные фокусы. Объединять всю физкультуру в одно — не самая лучшая идея для игр, в которых заявки на разнообразные физические действия являются основой (всяческие боевики — от средневековых до модерновых), однако этот подход отлично подойдет в сеттингах, когда обработка подобных действий может и не понадобиться 9например, в детективе).

Удар или Выстрел
— кубик, который будет отвечать за агрессивные действия на ближней или дальней дистанции соответственно. Разумеется, если в вашей игре нужно просчитывать самые разнообразные комбинации оружия и навыков, объединять разные действия (стрелять из пистолета и из снайперской винтовки — две очень разные вещи) в одно неразумно, однако, если это всего лишь одна из многих типовых заявок, можно ограничиться и ей. Или дифференцировать вероятность успеха с помощью Младших Перков.

Хитрость или Уловка
— кубик, который может отвечать за нечто «этакое», что игрок собирается провернуть в ходе игры, но не подходящее под описание других пунктов Блоков Кубов. Скорее всего это — некое физическое действие, требующие смекалки, сообразительности и удачи, вроде быстрой установки ловушки или отвлечение внимания и последовавшей за ней карманной кражи.

Иными словами — используйте **Золотое правило Горсти Кубов**:

Если игра не ставит акцент на детали какого-то действия, то его можно объединить в общее понятие, отражающее представление о нем у игрока и мастера игры.

Разбивка действия на составные части

Временами, случаются игры, на которых от персонажа игрока требуется выполнить определённое действие, которое при иных обстоятельствах считалось бы «цельным», но тут возникла необходимость детализации. Например, «угон машины» или «хакерство», в иных ролевых системах, обычно являются кумулятивными понятиями, т.е. включают в себя весь комплекс мер по достижению цели, выраженной в названии. Однако, если мы играем в «Угнать за 60 секунд» или в триллер про хакеров, система позволит оцифровать (присвоить номинал кубика) действия и обыграть каждый этап заявленных действий отдельно. Таким образом, «угон машины» может быть разбит на БЛОК КУБОВ из пяти пунктов: взлом замка, отключение сигнализации, отключение GPS, взлом приборной панели и активация двигателя.

Разбивка однотипных действия на разные стили

Бывают военные игры, в которых заявки на атаку и устного описания действия недостаточно, где требуется детализация для понимания вероятности успеха. Бывают игры, в которых мастеру хотелось бы использовать схему —
камень-ножницы-бумага (- ящерица — спок), но не знает как оцифровать результаты. Например, если мы играем в игру про монахов Шаолиня, каждый из которых владеет несколькими школами боя, или про самураев, владеющих несколькими стилями фехтования, каждые из которых необходимо в определенной ситуации и пременяются против друг друга. Теперь, на базе FoD, можно оцифровать эти ситуации: разбейте стили фехтования или боевые школы на 5 заявок, каждая из которых имеет бонус к против вышестоящей, но штраф против нижестоящей, присвойте каждой номинал кубика и начните обмениваться разными ударами прямо в ходе одного боя!

или

Можно разделить подобные навыки на 2 блока, один из которых будет «атакующим», а второй — «защитным». Например, тяжелым рубящим ударам будет противостоять защита «уходом», колющим — парирование, режищим — блокирование и т.д. Этот подход отлично подходит играм, в которых действия персонажей зависят не только от механики, но и от описательной части заявки, а так же окружающей обстановки.

Этот же подход, позволит играть, например, в настольную военную игру тактическую стратегию: делим войско на 5 частей и присваиваем каждому номинал кубика. К примеру, мы получаем копейщиков, пеших мечников, конных рыцарей, лучников и, скажем, легкую пехоту. Используя систему бонусов и штрафов «Горсти кубов» (см. одноименный пункт выше), мы получаем лучников, у которых бонус атаки по копейщикам (у них нет щитов), конницу, которая сметает лучиков, но «вязнет» в строю копий, щитоносцев — медлительных и уязвимых для конницы, но защищенных от обстрела и сильных против легкой пехоты и убогую легкую пехоту, которая успевает добраться до лучников первой после конницы, но огребает от всех остальных.
Пример, скорее всего, иллюстрирован не слишком удачно, но думаю, суть ясна.

Учет возможностей НПС и техники, подконтрольных игроку

Внезапно персонаж игрока купил себе собаку. Большую, боевую и натренированную. Или боевого коня. Или саркастичного красного робота-телохранителя. Оцифровка в такой ситуации действует так же, как и в случае с основным персонажем. В блоке кубов «Пса» появятся 5 типовых заявок: **Атака, Прыть, Выносливость, Нюх и Сообразительность**, между которыми нужно распределить Горсть Кубов и играть дальше.

К технике, используемой персонажами игры, можно предъявлять те же критерии, что и к персонажам, но с одной оговоркой. Разбейте характеристики оборудования на несколько типовых заявок и сформируйте из них блоки, что бы присвоить значение каждой и у вас получится очень удобный и простой инструмент учета. Нужно правда учесть, что блоки должны составляться из собственных характеристик, а не тех, что подвластны персонажам игрока. Например «крепость корпуса», «скорость передвижения» или «расход топлива» — собственных характеристики, а вот «пилотирование» — нет, этим навыком должен обладать персонаж, а не техника. Галеон пиратов может обладать таким Блоком Кубов: **Прочность конструкций, Броня обшивки, Маневренность, Мощь орудий и Скорость по ветру**, а вот «управление кораблем», «перезарядка» или «стрельба из пушек», полностью полагаются на навыки персонажей-пиратов.

*Есть, как вы догадались и логические исключения: уже упомянутая "**маневренность**" зависит от корабля, но «закладывает маневр» рулевой, используя навык "**управления кораблем**". Эти вещи неразрывно связаны, однако каждая требует отдельного вычисления. В таких случаях, рекомендуем использовать либо оба навыка (последовательно), либо выбрать из них тот, что кажется более уместным Мастеру Игры. Например на плавание меж рифами, скорее, влияет мастерство команды, а экстренный разворот, напротив, зависит скорее от технических характеристик судна*

Этот же подход можно использовать для мотоциклов, шагающих роботов, подземных землеройны машин и летающих воздушных кораблей. Для оцифровки последних был даже оформлен отдельный буклет.

Лингвистическая подготовка к игре

Как уже было сказано в начале, что бы разделить типовые заявки на блоки, нужно эти заявки сформулировать. Конечно, можно однажды разработать и использовать некий «универсальный набор формулировок», однако, для игры всегда пойдет на пользу, если вы постараетесь привести в соответствие язык, которым описаны персонажи с языком самого персонажа и мира, в котором он живет. Это добавит красок, сконцентрирует атмосферу, а иногда и даст более точное понимание терминов, использованных для Типовых Заявок. За место стандартного названия кубика "*СТРЕЛЬБА*", можно использовать "*Огневая подготовка*" (полицейский термин), "*Пальба*" (латиноамериканские банды), что-то более экзотическое, типа "*Курок*" или комиксовое "*Ба-бах!*". Разницы нет никакой, но на языковом уровне она ощущается. Используйте синонимы исходя из стиля и жанра игры. Безумный ученый вместо кубика "*Интеллект*", имеет кубик "*Мозги*", а его громилы-подручные в Блоке Кубов носят такие способности как "*Бицепс*", "*Крутость*" и крайне низкая "*Соображалка*". В гангстерском боевике или неонуаре, «плохой» коп получает способности "*Отделать*" (вместо ближнего боя), "*Замочить*" (вместо стрельбы) и "*Свалить*" (вместо «движения» или «вождения»). Экспериментируйте. Наслаждайтесь своей начитанностью и остроумием. Только не забывайте, что краткость — сестра таланта.

Вместо послесловия

Я понимаю, что всем мы играем в разные ролевые игры и какие-то элементы системы, или система целиком, могут представится вам неудобными, ненужными или неинтересными, что вполне нормально. Однако если вам приглянулась «Горсть кубов» — пользуйтесь на здоровье. Если она кажется вам в чем-то неудачной — смело меняйте её, трансформируйте под собственные нужды и вкусы. Если вы придумали крутое и удобное опциональное правило, набор оригинальных перков или необычный состав блока кубов — поделитесь им, написав мне в сообщении, оставив комментарий здесь или разместив свою конверсию где-то еще в сети. Если вам не хватает какого-то элемента или возможности системы, напишите мне, давайте придумаем вместе.

Все идеи почерпнуты из мирового котла идей и могут быть использованы вами, как только вам заблагорассудится.

При использовании или копировании, ссылки на первоисточник приветствуются, но не обязательны.

Автор текста просит прощения за грамматику, верстку и стиль изложения. Редактура не возбраняется.

Наслаждайтесь своим хобби.

Играйте в хорошие игры.

Будьте счастливы.

Сергей Лазарь. Санкт-Петербург. 2016 г.